

Recomendados Ene-Mar 2023. Realidad virtual y Realidad Aumentada							
No	Título	Año	Autor(es)	Afiliación	Abstract	Palabras clave	Link de descarga
1	Review on existing VR/AR solutions in human-robot collaboration	2022	Morteza Dianatfar	Tampere University	During the last decades, there has been wide interest towards creating more agile and reconfigurable automation systems. This includes the research interest towards	Human-robot collaboration	https://www.scienc
			Jyrki Latokartano	Tampere University		Virtual reality	
			Luz Helena Caraballo	Tampere University		Augmented reality	
			Minna Lanz	Tampere University			
2	Improving the Learning of Mechanics Through Augmented Reality	2021	Clarissa Hedenqvist	KTH Royal Institute of Technol	This study investigates to which extent students' understanding of the physical phenomenon of torque can be improved through the use of visualization technology, in particular of augmented reality (AR). The	Visualization	https://link.springer
			Mario Romero	KTH Royal Institute of Technol		Augmented reality	
			Ricardo Vinuesa	KTH Royal Institute of Technol		Technology-enhanced learn	
						Engineering mechanics	
3	Posibilidades didácticas de la herramienta de realidad aumentada ZapWorks en la enseñanza de las ciencias. Una experiencia con estudiantes de un Máster en Profesorado	2023	Noelia Margarita Moreno Ma	Universidad de Málaga	Este trabajo presenta las posibilidades didácticas de la herramienta de realidad aumentada ZapWorks en la enseñanza de las ciencias a través de una experiencia desarrollada con 57 estudiantes (hombres y mujeres) del Máster Universitario en ...	Realidad aumentada	https://scholar.goog
			Antonio Joaquín Franco-Mar	Universidad de Málaga		Tecnologías emergentes	
						ZapWorks	
						Enseñanza de ciencias	
						Propuestas didácticas	
						Profesorado en formación in	
4	A Goal-Oriented Reflection Strategy-Based Virtual Reality Approach to Promoting Students' Learning Achievement, Motivation and	2023	Shih-Ting Chu	National Taiwan University	Scholars have emphasized the importance of situating learners in authentic learning contexts. Nevertheless, it is sometimes challenging to provide learners with real contexts owing to various reasons, such as	Virtual reality	https://www.mdpi.
			Gwo-Jen Hwang	National Taiwan University		Goal setting	
			Gwo-Haur Hwang	National Yunlin University		Reflection	
						Second language learning	
5	Gamificación y políticas públicas ¡Que empiece el juego!	2023	Harguindéguy, Jean-Baptiste	Universidad Pablo de Olav	A pesar del éxito creciente de la gamificación en la universidad, resulta sorprendente que todavía no existan estudios sobre esta innovación docente en el campo de las políticas públicas. Este	Gamificación	https://revistasonlin
			Hernández Hernández, María	Universidad Pablo de Olav		Juegos serios	
			Huete García, María Ángeles	Universidad Pablo de Olav		Políticas públicas	
			Merinero Rodríguez, Rafael	Universidad Pablo de Olav		Innovación docente	
			Velasco González, María	Universidad Complutense		Métodos de enseñanza	